Volume 9 Issue 5 (2025) Pages 1375-1384
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Analisis Eksperimental Pengaruh Penggunaan Media *Fun Fubric* terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini

Ilma Khoiron Nisa[1], Himmah Taulany[2]✉, Swantyka Ilham Prahesti[3], Nufitriani Kartika Dewi[4]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia[(1,2,3,4)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

Abstrak

Media *Fun Fubric* merupakan sebuah buku interaktif bermuatan materi pengenalan konsep huruf dan angka yang bertujuan untuk meningatkan kemampuan berpikir simbolik. Media *Fun Fubric* memiliki berbagai *fun* kegiatan yang memicu daya tarik anak untuk belajar menggunakan media tersebut. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan *Quasi Experimental Design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik analisis dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*, uji *Independent Sampel T-Test* dan uji Regresi Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak di kelas eksperimen, terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik pada anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan terdapat pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Media *Fun Fubric* ini memberikan dampak baik bagi anak dalam pemahaman konsep huruf dan angka. Media mampu memotivasi dan mendorong guru untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang baru, sehingga dapat memicu semangat anak dalam kegiatan belajar.
Kata Kunci: Anak Usia Dini; Berpikir Simbolik; Media Pembelajaran.

Abstract

Media Fun Fubric is an interactive book containing introductory material on letters and numbers that aims to remind you of the ability to think symbolically. Media Fun Fubric has various fun activities that trigger children's attraction to learn to use these media. The research used was experimental with a Quasi-Experimental Design approach using a Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique used is simple random sampling. The analysis technique with normality test, homogeneity test and hypothesis test uses the Paired Sample T-Test, the Independent Sample T-Test and the Simple Regression test. The results showed that there was an increase in symbolic thinking skills in children in the experimental class, there was a difference in symbolic thinking skills in children in the experimental class and the control class, and there was an influence of the use of Fun Fubric media on symbolic thinking skills in early childhood. This Fun Fubric media has a good impact on children in understanding the concept of letters and numbers. Media can motivate and encourage teachers to create new learning media, so that it can trigger children's enthusiasm for learning activities.
Keywords: *Early Childhood; Symbolic Thinking; Learning Media.*

✉ Corresponding author: himmahtaulany@unw.ac.id
Email Address: himmahtaulany@unw.ac.id
Received 10 March 2025, Accepted 16 March 2025, Published 3 June 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang secara khusus diperuntukan bagi anak usia 0 bulan hingga 6 tahun, dan bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak melalui rangsangan pendidikan guna membantu anak mempersiapkan kesehatan fisik dan mental untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut (Suwarti et al., 2023). Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak melalui pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat pada tahap perkembangannya. Pendidikan anak usia dini dirancang guna membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, pada masa ini perkembangan anak dianggap sebagai masa yang optimal untuk mendapatkan rangsangan melalui pendidikan, sehingga seorang pendidik memegang peran penting dalam masa perkembangan pertumbuhan anak (Mawaddah & Pohan, 2024). Keinginan kuat yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu belajar dan mempelajari hal-hal yang baru sesuai dengan keinginan dan rasa ingin tahu yang sedang dialami oleh anak berada difase pertumbuhan. Anak berusia 5 tahun mengalami pertumbuhan otak sebanyak 80% hingga usia 6 tahun anak akan mengalami pertumbuhan orang yang sepenuhnya. Kehidupan anak yang akan mendatang dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa pemberian stimulasi dan rangsangan sejak usia dini.

Perkembangan anak yang menjadi dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir merupakan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang berperan penting dalam masa perkembangan anak, karena didalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan suatu permasalahan anak membutuhkan seluruh aspek perkembangan terutama perkembangan kognitif. Menurut Jean Piaget, terdapat empat tahap perkembangan kognitif pada manusia, diantaranya ; (1) tahap sensori yaitu tahap perkembangan kognitif yang terjadi pada rentang usia 0-2 tahun, (2) tahap pra-operasional yaitu tahap perkembangan kognitif yang terjadi pada rentang usia 2-7 tahun, (3) tahap operasi konkrit yaitu tahap perkembangan kognitif yang terjadi pada rentang usia 7-11 tahun, (4) tahap operasi formal yaitu tahap perkembangan kognitif yang terjadi pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada tahapan pra-operasional anak mampu berpikir secara logis untuk mengenali peristiwa atau kejadian yang nyata, anak mampu mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan obyek berdasarkan karakteristik seperti warna dan ukuran, yang menunjukkan peningkatan pemahaman tentang konsep simbolis. Hal ini menunjukkan anak mampu akan pemahaman yang baik tentang hubungan yang berbeda, tetapi masih memerlukan pengembangan kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks (Marinda, 2020).

Peningkatan perkembangan kognitif pada anak dalam pendidikan anak usia dini, guru mampu melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Melalui penggunaan media pembelajaran akan membantu guru untuk mempermudah anak merangsang perkembangan kognitif pada anak. Hal ini dikarenakan dengan belajar menggunakan media pembelajaran bagi anak usia dini secara efektif dapat membantu meningkatkan perkembangan pada anak yang dapat memicu motivasi belajar bagi anak. Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang berguna untuk membantu mengoptimalkan proses kegiatan belajar dengan bahan yang sederhana sesuai dengan kreatifitas guru yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Setiap masa perkembangan anak memiliki capaian perkembangan sesuai dengan tahap masing-masing. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun pada lingkup perkembangan berpikir simbolik diantaranya : membilang banyaknya benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Pada capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun tersebut dapat dijadikan guru sebagai acuan guna meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Istanti et al., 2021) yang menunjukkan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam aspek berpikir simbolik, yaitu : mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, memahami konsep bilangan serta mengenal lambang huruf. Penelitian (Bodedarsyah & Yulianti, 2019) juga menggunakan indikator perkembngan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam aspek berpikir simbolik

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

yaitu : membilang benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

Masalah sering yang terjadi dalam lingup perkembangan kognitif anak banyak ditemukan sebagaimana penelitian Laila, berdasarkan hasil obsrvasi yang dilakukan di KB Anduriang perkembangan kognitif dari 24 anak, terdapat 54% kemampuan kognitifnya belum berkembang. Hal ini terjadi karena kurangya kemampuan guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran melalui media yang belum cocok dan menarik bagi anak, sehingga proses kegiatan belajar anak dalam perkembangan kognitif masih tergantung atau belum maksimal (Laila et al., 2023). Masalah tersebut juga terjadi pada temua peneliti di TK At Taslimiyyah. Peneliti melihat bahwa kemampuan perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan maksimal sesuai dengan capaian perkembangan, seperti anak belum paham dengan konsep lambang bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda dan mengenal lambang huruf. Berdasarkan hasil observasi perkembangan kognitif pada anak dikelompok A TK At Taslimiyyah yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki yakni terdapat 1 anak menunjukkan cakap, 18 anak menunjukkan mulai berkembang, dan 1 anak menunjukkan belum berkembang. Permasalahan yang terjadi dilapangan dikarenakan kurangnya media yang diberikan oleh guru kepada anak, karena guru memberikan stimulasi tersebut hanya dengan menulis saja dipapan tulis dari hal tersebut memicu permasalahan yang dihadapi, sehingga peneliti berupaya dengan membuat media bernama *Fun Fubric* yang dapat membantu stimulus perkembangan kognitif pada anak.

Media *Fun Fubric* merupakan sebuah buku interaktif bermuatan materi pengenalan konsep angka dan huruf yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dalam aspek berpikir simbolik. Media *Fun Fubric* merupakan media yang dapat memberikan stimulasi pada anak usia 4-6 tahun yang masuk pada tahap pra-operasional yang memberikan stimulasi pada tahap berpikir simbolik pada anak. Media pembelajaran ini berbahan dasar kain flanel yang dibuat menjadi seperti buku yang memiliki daya tarik dengan berbagai kegiatan pengembangan berpikir simbolik pada anak. Daya tarik pada media ini adalah *Fun Fubric* yang artinya adalah kain yang menyenangkan dengan memberikan kegiatan yang seru bagi anak dengan menggunakan kain yang warna-warni dan hiasan-hiasan yang menarik bagi anak. Perbedaan penelitian Amala et al. (2023) dengan penelitian yang saya lakukan adalah dengan penggunaan media yang berbeda, penelitian Amala menggunakan media yang digunakan dalam kegiatan bermain secara bergantian, sedangkan penelitian saya menggunakan media *Fun Fubric* yang memiliki keunggulan dapat dilakukan secara bersamaan dan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Penelitian (Dewi et al., 2023) juga menggunakan media yang ia butuhkan harus memiliki persediaan atau perlengakapan yang banyak untuk memicu ketertarikan dan kreatifitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, sedangkan penelitian saya menggunakan media *Fun Fubric* yang memiliki keunggulan bahwa media ini tidak memerlukan persiapan bahan yang banyak, hanya dengan menggunakan kain flanel dapat menciptakan berbagai ragam *fun* kegiatan yang ada didalam media *Fun Fubric* ini. Penelitian Safira (2023) juga menggunakan media yang terpasang pada papan untuk memasukkan benda kedalam saku media tersebut dan media ini hanya terfokus pada pengenalan angka, sedangkan penelitian saya menggunakan media *Fun Fubric* yang memiliki keunggulan dapat dilakukan secara bersamaan, memiliki ragam *fun* kegiatan dalam setiap lembarnya, memuat materi tentang pengenalan konsep angka dan huruf, sehingga lebih efektif untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka dalam kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Adanya media yang diciptakan oleh peneliti, belajar menggunakan media *Fun Fubric* pada anak usia dini diharapkan dalam kegiatan pembelajaran anak akan lebih tertarik dengan adanya media pengembangan kognitif ini pada tahap pra-opersional berkembangan dengan baik, serta dengan adanya media *Fun Fubric* ini, guru dapat lebih meningkatkan kreatifitasnya dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih baik dan mudah untuk meningkatkan perkembangan anak.

Metodologi

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan rancangan desain penelitian sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian *Control Group Design*

Treatment Group	O_1	X	O_2
Control Group	O_3	C	O_4

Keterangan :
O1 : Pretest kelas eksperimen
O2 : Posttest kelas eksperimen
O3 : Pretest kelas kontrol
O4 : Posttest kelas kontrol
X : Perlakuan Eksperimen
C : Perlakuan Kontrol

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang terdiri dari 20 anak kelompok A TK At Taslimiyyah Bawen dan 20 anak kelompok A TK Isriyati Sugito Ungaran Timur. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling* yang terambil kelompok A TK At Taslimiyyah sebagai kelas eksperimen dan kelompok A TK Isriyati Sugito sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi non test dengan menggunakan instrumen lembar observasi, wawancara dan dokumentasi untuk melihat pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan selama 3 minggu dengan perlakuan sebanyak 4 kali. Sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui keadaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama maka dilakukan *pre-test*, setelah diberi perlakuan untuk mengetahui hasil keadaan kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka dilakukan *posttest.*

Proses pengambilan data hasil *pre-test* dan *posttest* dilakukan dengan proses pengamatan observasi dengan menggunakan indikator acuan perkembangan berpikir simbolik melalui media *Fun Fubric*. Tabel 2 menyajikan indikator perkembangan berpikir simbolik.

Tabel 2. Rubrik Acuan Perkembangan Berpikir Simbolik

Skor	Mengenal Benda (1–10)	Membilang Lambang Bilangan (1–5)	Mengenal Konsep Bilangan	Mengenal Lambang Huruf Vokal
BB	Belum bisa membilang benda	Belum mengenal lambang bilangan	Belum mengenal konsep bilangan	Belum mengenal lambang huruf vokal
MB	Membilang benda namun dengan urutan angka acak	Mengenal lambang bilangan (1,2,3,4,6)	Mampu menghitung jumlah benda secara acak	Mengenal 3 huruf vokal (a, i, u)
C	Membilang benda dengan urutan angka yang benar (1–10)	Mengenal 5 lambang bilangan (1–5)	Mampu menghitung dan menunjukkan jumlah benda	Mengenal 5 huruf vokal (a, i, u, e, o)
M	Membilang benda dengan urutan angka yang benar sampai bilangan selanjutnya	Mengenal dan mampu mengurutkan semua lambang bilangan dengan benar	Mampu menghitung jumlah benda dengan benar	Mengenal huruf vokal sesuai urutannya dengan benar

Sumber: Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Hasil data dalam penelitian ini menggunakan analisis data inferensial yang digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan kemampuan berpikir

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

simbolik pada anak usia dini. Sebelum melakukan analisis inferensial perlu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, dan uji homogenitas perlu dilakukan uji statistik dengan taraf signifikan yang ditetapkan sebesar 5% untuk mengetahui bahwa kedua kelompok sampel tersebut itu sama atau homogen. Proses perhitungan seluruh data menggunakan perangkat komputer program SPSS.

Uji prasyarat telah dilakukan, maka tahap selanjutnya teknik analisis inferensial. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Paired Sample T-Test* untuk menguji peningkatan kemampuan berpikir simbolik kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji *Independent Sampel T-Test* untuk menguji perbedaan kemampuan berpikir simbolik kelas eksperimen dan kelas kontrol dan uji Regresi Sederhana untuk menguji pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, belajar dengan menggunakan media *Fun Fubric* memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Hal ini didukung dengan adanya ketertarikan anak terhadap media baru, yaitu media *Fun Fubric*. Menurut G. Salomon, setiap media memilki kemampuan untuk menyampaikan suatu isi pembelajaran melalui simbol yang efektif dalam suatu media yang disesuaikan dengan isi dan kemampuan capaian peserta didik (Kurniawati, 2021). Adanya penerapan inovasi media pembelajaran yang belum pernah digunakan oleh anak, hal ini selaras dengan pendapat (Djamarah et al., 2014) yang mengemukakan media merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk menyalurkan informasi dan pesan yang bermanfaat, media *Fun Fubric* yang dilakukan dalam penelitian ini dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah anak dalam mengenal simbol. Ketertarikan anak dengan menggunakan media *Fun Fubric* menjadi nilai penting dalam pemberian stimulasi pada anak. Media *Fun Fubric* mendukung anak yang tidak suka dengan menggunakan media pensil dan kertas, karena memiliki desain yang unik sehingga memicu keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Fubric*. Salah satu upaya untuk pengembangan peningakatan perkembangan anak yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Dhiu & Ngura, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan belajar dengan menggunakan media *Fun Fubric* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK At Taslimiyyah Bawen.

Tabel 3. Uji *Paired Sampel T-Test*

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PretestKontrol - PostestKontrol	-.300	1.455	.325	-.981	.381	-.922	19	.368
Pair 2	PretestEksperimen - PostestEksperimen	-1.700	.733	.164	-2.043	-1.357	-10.376	19	.000

Peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan uji *Paired Sampel T-Test* menunjukkan hasil pada kelas kontrol tidak terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik, sedangkan pada kelas eksperimen

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

menunjukkan nilai sig. 0,000 = 0,000 = 0% < 5%, maka tolak H_0 terima H_1, yang artinya kemampuan berpikir simbolik meningkat setelah anak belajar menggunakan media *Fun Fubric*, hal ini sejalan dengan hasil peneliti (Amala et al., 2023) yang mendapatkan hasil belajar yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen terdapat peningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini, hal ini terbukti dari perbedaan nilai rata-rata dan taraf signifikasi antara kelas eksperimen jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil kelas kontrol. Perbedaan penggunaan media yang terdapat pada penelitian terdahulu yang hanya dapat dilakukan secara bergantian media *Fun Fubric* memiliki kelebihan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dalam satu waktu dengan beberapa anak dapat mencoba berbagai *fun* kegiatan yang terdapat pada media tersebut. Hal ini menjadi menjadikan media *Fun Fubric* lebih efektif dalam memberikan kesempatan anak untuk mencoba bermain menggunakan media *Fun Fubric*.

Kemampuan berpikir simbolik berdasarkan hasil analisis *Independent Sample T-Test* menunjukkan perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir simbolik antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Fun Fubric* dan kelas kontrol.

Tabel 4. Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
kontrol_eksperimen	Equal variances assumed	.385	.538	-4.202	38	.000	-1.700	.405	-2.519	-.881
	Equal variances not assumed			-4.202	36.118	.000	-1.700	.405	-2.520	-.880

Pada hasil Tabel 4 menunjukkan, t nilai sig (2-tailed) : 0,000 = 0% < 5% maka tolak H_0 terima H_1. Jadi rataan hasil belajar kelompok kontrol berbeda dengan hasil belajar kelompok eksperimen. Dengan menerima H_1 maka rataan ke dua kelompok berbeda.

Tabel 5. Uji *Independent Sample T-Test Group Statistic*

Group Statistics					
	Kelasss	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kontrol_eksperimen	"control"	20	9.30	1.418	.317
	"eksperimen"	20	11.00	1.124	.251

Pada outpout Tabel 5 *Group Statistic* pada kolom *Mean* ternyata rataan untuk kelas kontrol 9,30 jauh lebih sedikit dari pada rataan kelas eksperimen 11,00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Fubric* efektif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Hasil belajar kelas eksperimen jauh lebih baik dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Fun Fubric*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Laila et al., 2023) yang menunjukkan bahwa pada kelas ekperimen menunjukkan hasil perolehan nilai jauh lebih tinggi dengan nilai 85 dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai 83. Adanya perolehan hasil

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

nilai kelas eksperimen dalam penelitian ini, media *Fun Fubric* lebih unggul dalam keefektifan waktu dalam memainkan media tersebut secara bersama, anak menjadi lebih puas untuk segera belajar pengenalan huruf dan angka menggunaan media tersebut tanpa harus bergantian mengantri bermain menggunakan media *Fun Fubric*. Kenggulan yang dimiliki oleh media tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kelas ekperimen yang belajar dengan menggunakan media *Fun Fubric*. Penelitian (Mutmainnah, 2023) juga menunjukkan hasil penelitian dalam kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia dini dan peningkatan ketertarikan dalam kegiatan belajar, namun dengan adanya media *Fun Fubric* anak lebih menunjukkan rasa semangat belajar karena media tersebut dimodifikasi menjadi media baru yang dapat memicu rasa keingintahuan anak sehingga anak tertarik dan ingin untuk belajar menggunakan media *Fun Fubric*.

Penerapan penggunaan media *Fun Fubric* yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji Regresi Sederhana.

Tabel 6. Uji Regresi Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	10.341	.712		14.525	.000
	Keterampilan_proses	.054	.054	.227	.989	.336

Pada Tabel 6 uji regresi sederhana menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,000 = 0%. Jadi nilai sig 0% < 5%, dapat diartikan variabel saling mempengaruhi. Dengan nilai t hitung 18,756 > t tabel -3,301, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Fun Fubric dalam kegiatan pembelajaran memiliki dampak signifikan pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak pada kelas eksperimen. Analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penerapan media *Fun Fubric* memiliki pengaruh signifikan pada kemampuan berpikir simbolik anak, dengan nilai R sebesar 0,614 dan R Square sebesar 0,377.

Tabel 7. Uji Regresi Sederhana Model Sumarry

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.614[a]	.377	.342	.911

Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan menggunakan media *Fun Fubric* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak di kelompok A TK At Taslimiyyah. Pengaruh menggunakan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

pada anak dibuktikan dengan hasil nilai R Square sebesar 37,7%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pionika et al., 2019) yang menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir simbolik sebesar 3,69% yang artinya media pembelajaran dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan perkembangan berpikir simbolik pada anak. Hal ini menunjukkan dengan adanya media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kegiatan belajar, dengan adanya media pembelajaran akan membangkitkan semangat dan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak memiliki keinginan untuk belajar yang dapat meningatkan pemahaman anak menjadi lebih baik. Sama halnya dengan hasil peneliti (Aryani et al., 2023) menunjukkan terdapat peningkatkan perkembangan kognitif pada anak, namun penggunaan media yang berbeda penelitian ini hanya dapat digunakan oleh satu anak dalam satu waktu disaat kegiatan pembelajaran sehingga anak harus secara bergantian saat bermain menggunakan media tersebut, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Fun Fubric* yang memiliki keunggulan dapat dilakukan secara bersamaan dan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini yang mencakup pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Media pembelajaran merupakan sarana belajar yang digunakan oleh anak guna menumbuhkan rasa semangat dan minat anak untuk belajar selama proses kegiatan belajar berjalan (Arisandhi et al., 2023). Selama pelaksanaan pembelajaran peneliti melihat antusias anak untuk belajar menggunakan media *Fun Fubric* ini. Anak menunjukkan rasa keingintahuannya untuk mengenal permainan media *Fun Fubric*, karena media ini merupakan media baru bagi anak. Melalui proses belajar dan pengetahuan anak yang sudah dimiliki, membantu mempermudah peningkatan pemahaman anak dalam kemampuan berpikir simbolik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya, yang menyatakan bahwa pengetahuan anak akan lebih bermakna jika anak memperoleh pengetahuan tersebut dengan sendirinya, sehingga anak akan membangun pengetahuan dan pengalaman yang akan ia dapatkan (Pionika et al., 2019). Selama kegiatan pembelajaran bermain menggunakan media tersebut, anak menunjukkan rasa senang dan antusias saat bermain menggunakan media tersebut. Selain warna dan desain yang menarik bagi anak, media *Fun Fubric* memiliki delapan *fun* kegiatan yang seru untuk bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik bagi ana usia dini. Berbagai *fun* kegiatan yang tersedia, anak-anak secara bergantian dengan untuk mencoba seluruh *fun* kegiatan yang terdapat dalam media tersebut, terkadang terdapat anak yang menetap pada salah satu *fun* yang dirasa bagi anak sangat seru. Pada temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak akan menciptakan suasana yang nyaman bagi anak untuk belajar, sehingga anak tidak merasa bosan ketiga mengikuti kegiatan belajar (Arisandhi et al., 2023).

Selama beberapa hari peneliti mengamati dan memberi stimulasi pada anak belajar menggunakan media tersebut terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun, sehingga belajar dengan menggunakan media *Fun Fubric* mampu untuk mengoptimalkan perkembangan berpikir simbolik pada anak. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak, maka akan memicu semangat anak untuk belajar, sehingga media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai maka akan menghasilkan hal yang baik dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Bodedarsyah & Yulianti, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar tidak hanya mempermudah anak saja namun juga mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi untuk diberikan kepada anak (Arisandhi et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Media *Fun Fubric* dapat digunakan oleh guru untuk memberikan stimulasi perkembangan kognitif bagi anak yang memiliki kelebihan pada media tersebut yang menyediakan ragam *fun* kegiatan dengan berbagai konsep pengenalan huruf dan angka untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun. Pemberian stimulasi dengan media yang menarik bagi anak maka akan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

mempermudah anak dalam menerima informasi selama kegiatan berlangsung, sehingga mampu meningkatkan perkembangan anak dengan optimal.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif setelah diberi stimulasi dengan belajar dan bermain menggunakan media *Fun Fubric* efektif dalam meningatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Penerapan media *Fun Fubric* dalam kegiatan belajar dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan yang asik bagi anak, sehingga anak mampu mengikuti belajar dan bermain menggunakan media *Fun Fubric*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikan kelas eksperimen yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Fun Fubric* dalam meningkatkan berpikir simbolik pada anak usia dini. Media *Fun Fubric* memberikan stimulasi baik bagi anak untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya.

Pengembangan media *Fun Fubric* dapat dilakukan oleh guru dengan memodifikasi media ini dengan meningkatkan level kemampuan pemahaman huruf dan angka pada anak, dengan adanya kesadaran guru dalam meningkatkan kreatifitas media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif, maka juga akan meningatkan kualitas belajar anak dengan baik.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan penelitian ini, keluarga, teman, pembimbingdan seluruh pihak yang membantu dari awal hingga akhir.

Daftar Pustaka

Amala, N., Lestari, B. P., & Anggraini, D. D. (2023). Pengaruh Softbook pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 30–43.

Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, *11*, 165–174.

Aryani, A. E., Diana, R. R., & Munawarah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 33–45.

Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria*, *2*, 354–358.

Dewi, E. R. V., Hibana, & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 267–282.

Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, *3*, 14–22.

Djamarah, S. B., & Zain. (2014). *Strategi belajar mengajar*. PT Rineka Cipta.

Istanti, E., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2021). Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*, 205–219.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*, 1–5.

Laila, M., Nusir, L., & Jebastariya, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Lapbook terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *JOTE: Jurnal On Teacher Education*, *4*(3), 601–608.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Peroblematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, *13*(116), 116–152.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.6938

Mawaddah, S., & Pohan, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*, 99–111.

Mutmainnah. (2023). *Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media busy book* [Undergraduate thesis, Universitas Ngudi Waluyo].

Pionika, R. C., Sasmiati, & Sofia, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Safira, D. (2023). *Pengaruh media pembelajaran pocket bilangan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK IT Hafizul Ilmi* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam].

Suwarti, Pamungkas, J., & Muthmainah. (2023). Penanaman Nilai Religius dalam Kegiatan Menyanyi Lagu Islami pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 863–875.